

MEDIOS AUDIOVISUALES Y EDUCACIÓN

Audiovisual y educación

- ¿Puede lo audiovisual ser educativo? ¿Por qué?
- ¿Se puede educar entreteniendo?
- Edutainment: productos multimedia que tienen unas características educativas y lúdicas, que puede estar al alcance de todos los hogares (TV, vídeos, videojuegos, informática...)
- ¿La TV educa? ¿Debería educar? ¿Por qué?

Televisión y educación

- TV pública y función educativa.
- Cadenas televisivas: “profesores salvajes”
(Comisión Europea, 1995)
- Objetivo de la TV no es educar, sino captar audiencias: lucro.
- Gran influencia social de la TV: educan indirectamente
- Años 90: tercera actividad en la sociedad occidental.

Diseño de audiovisuales educativos

1) Diseño de la comunicación:

- ¿Qué tipo de información queremos transmitir?
- ¿Cuál es el canal más adecuado?
- ¿Cuál es el mejor soporte?
- ¿Cómo combinar los diferentes canales?
- ¿Cómo interactúa el usuario con el medio?
- ¿Qué herramientas hay que usar?

Diseño de audiovisuales educativos

1) Diseño del aprendizaje:

- ¿Qué objetivos se pretenden?
- ¿A qué contenidos corresponden?

Diseño de audiovisuales educativos

1) Principios generales para producir un audiovisual didáctico:

- Objetivos de aprendizaje: ¿qué se espera con ese audiovisual?
- Organizar el contenido: más fácilmente asimilable si está estructurado.
- Emociones: crear emociones, interés en el espectador.
- Participación: interpelar al espectador, atraparlo.
- Feedback y refuerzo.

Fases del diseño: I

1) La idea:

Para la creación de un contenido audiovisual educativo es necesario tener responder a 3 preguntas:

- ¿Qué?
- ¿A quién?
- ¿Para qué?

¿Qué?

- Definir con claridad qué queremos contar.
- Preferible elegir un tema específico a uno en general (ahorro agua – ecología).
- Elección en función de:
 - 1) Interés personal
 - 2) Interés informativo (novedad)
 - 3) Controversia que suscita
 - 4) Valor estético o artístico
 - 5) Valor educativo

¿Qué?

- Documentación: información seleccionada que esté contratada, sea exhaustiva, actualizada...
- Determinar el grado de profundidad del tema que se quiere tratar (investigación, divulgativo...).
- Analizar otros productores de características similares para evitar repeticiones o copias.

¿A quién?

- Definir el perfil de destinatarios: tipo de público (edad, género...)
- Importante establecer el target: la forma y el contenido se van a adaptar al perfil de la audiencia.

¿Para qué?

- Establecer cuáles son las metas o finalidades educativas de nuestro producto audiovisual.
- Los objetivos pueden ser diversos: cubrir necesidades informativas de un determinado público, ampliar la información sobre un tema, profundizar sobre un tema...

Fases del diseño: II

2) El guión:

- Traducción de la idea en imágenes y sonido.
- De la idea al argumento, a la escaleta, al guión literario, al guión técnico.

Fases del diseño: II

- Principios para la realización de un guión educativo:
 - a) Organización: el contenido tiene que estar bien estructurado para que sea fácilmente asimilable.
 - b) Integración: relación imagen y sonido. Evitar imágenes de relleno que ilustren sólo el texto.
 - c) Narración: contar personalizando, a través de una historia cercana, cotidiana para crear empatía y complicidad.
 - d) Ritmo: crear ritmo para evitar aburrir. Claro, sencillo y breve. Si aburrimos, el público se desconecta y no se cumple con la función educativa.
 - e) Captar la atención del espectador: atención cognitiva (cantidad de información suministrada) y atención afectiva (vínculo emotiva con lo que se está viendo).

Fases del diseño: II

- Principios para la realización de un guión educativo:
 - f) Economía del tiempo: evitar secuencias y planos largos. Evitar reiteraciones.
 - a) Imágenes reconocibles y de fácil lectura.
 - b) No sobreinformar al espectador: explicar de la manera más simple y permitir que el espectador reflexione (pausas).
 - c) Economía del lenguaje: no ser demasiado exhaustivos.

Fases del diseño: II

- Guión literario: ejemplo
- Guión técnico: ejemplo

Fases del diseño: II

- Guión técnico:

hay que señalar diferentes elementos:

- Tipo de plano: cómo es el encuadre (PG, PM, PP, PD...)
- Angulación: normal, picado, contrapicado.
- Movimiento de plano: panorámica, travelling...
- Iluminación: tipo de iluminación, intensidad, color...
- Sonido: Palabra, música, silencio, efectos...
- Efectos: elementos visuales de postproducción (croma...)

Fases del diseño: II

Tipos de productos audiovisuales educativos:

(en función del modo de representar la realidad)

- 1) Ficción: películas, series (conclusivas o no)
- 2) Informativos (no ficción): centrados en hechos, datos veraces y temas de actualidad.
- Noticia: refleja un hecho con la máxima objetividad. Rapidez, inmediatez, concisión y claridad.
- Reportaje: profundidad y originalidad del tema. Profundiza en las causas y consecuencias. Hay mayor interpretación. No tiene necesariamente actualidad.
- Informe: visión amplia de un tema de actualidad (antecedentes, datos, causas...). Se expone e interpreta los datos.

Fases del diseño: II

2) Informativos (no ficción):

- Documental: temas atemporales, interpretativo y con valores estéticos.
- Entrevista: búsqueda de la información como interrogación. Importancia de la documentación antes de la entrevista, selección y edición de la entrevista.

Fases del diseño: III

3) Producción:

- Preproducción:

- Elaboración de escaleta, planificación, guión técnico, storyboard, desglose de guión, plan de rodaje.
- Localizaciones (construcción decorados, atrezzo)
- Casting y ensayos.
- Preparación del material técnico.
- Documentación, preparación de entrevistas.
- Necesidades de arte, técnicas.

Fases del diseño: III

3) Producción:

- Rodaje: captación de la imagen y sonido. Brutos.
- Postproducción: visionado, selección del material, montaje de imagen (continuidad, ritmo), montaje de sonido y mezclas.